



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

FLIPPER PONG sur COMMODORE 64

Voici un Ping-Pong contenant des obstacles et un flumpeur central, original, nové et four jeux deurs munis de joystick

Michel GIRBOUX

- 10 HEU *****
- 11 BEH * PLIP * BENTIS LES L'EM * TORE * JAMBAULES DANS LES DROUCTIONS PROPT *
- 12 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 13 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 14 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 15 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 16 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 17 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 18 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 19 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 20 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 21 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 22 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 23 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 24 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 25 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 26 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 27 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 28 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 29 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 30 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 31 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 32 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 33 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 34 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 35 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 36 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 37 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 38 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 39 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 40 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 41 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 42 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 43 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 44 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 45 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 46 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 47 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 48 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 49 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *
- 50 BEH * L'EM * X-07 * CASIO * FX 702 * P * COMMODORE 64 *

EDITO

Vous avez déjà répondu massivement au questionnaire, c'est agréable de voir que - comme d'habitude - nous pouvons compter sur vous. Tenez, il y a longtemps que je ne vous ai pas dit "vous êtes formidables" mais je l'ai dit à nouveau pendant les vacances d'été. Le questionnaire sera dans le numéro qu'aujourd'hui. Les autres ne répondent pas de nos, le questionnaire est travaillé par ordinateur et les doubles seront éliminés économisés des lettres multiples.



LES SUPERS-STARS D'ATARI POUR TEXAS TI 99, APPLE COMMODORE 64, ET VIC 20 SONT DISPONIBLES DES A PRESENT, VOIR PAGE 7.

SOS BUG

Votre programme est planté? HEBDOGICIEL a fait une bouillotte dans un programme? Appelez-nous I.E VENDREDI au 16 (17 57 19 04 de 10 h à 18 heures).

MENU

- APPLE II K7-DISK and Cat Page 18
- CANON X07 Black Jack Page 15
- Robert CHAU Laser 03 Page 17
- FX 702 P Philippe LURIN Page 17
- COMMODORE 64 Michel GIRBOUX Page 18
- VIC 20 Dédale page 4
- Michel GIGONNEAUX page 4
- DRAGON C.A.O. Page 13
- Marc BARTHÉLEMY Page 5
- ATARI Ronen MORALES Page 8
- HP 41 Page 2
- Denis AVOCAT Page 2
- ORIC 1 Agion Page 17
- Arnould LE BER MZ 80 Jeu de la Vie Page 8
- JY Marie DUHEN Page 5
- Test de Mémoire Page 8
- JY Luc MESPLE Page 8
- PC 1500 Labyrinth Page 14
- François RAPPENNE ZX 81 Gamed Page 12
- B HANNIGUET SPECTRUM Ceston Page 10
- Emmanuel RICROS Page 3
- TRS 80 Cedevnes Exquis Page 3
- Philippe HENRY TI 99 4A(b) Jeu Topologie Page 3
- JY Michel HÉRO-MONÉRIÈRE Page 3
- TI 99 4A(b) Donjon.dragon Page 3
- Thierry CLEMENT Page 14
- TO 7 Diamants Page 2
- Fabrice GEROMETTA Page 2

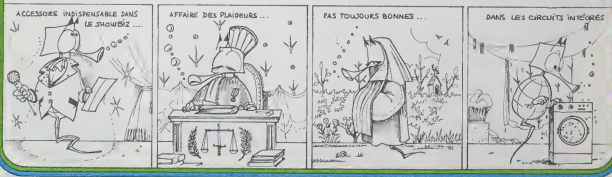
LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS. 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel: CHAQUE TRIMESTRE (Règlement au page intérieures)

Suite page 18

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE ATARI . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20. DRAGON. HEWLETT PACKARD HP 41. ORIC 1 ET ATMOS. SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY . TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07

HIPPOCREUX : trouvez l'expression qui se cache dans la B O de l'hippocrate. Décomposez en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)



REPRISE

Le but du jeu est de rester chef d'entreprise, et riche de préférence. On achète des produits, on embauche, on loue, on achète d'autres entreprises, des terrains, des machines, on les revend...Aidez le gouvernement!

Le 37 juillet, un numéro quinqué pour le jeu de 2 numéros. 4 programmes par ordinateur. 84 pages. 34 francs chez votre marchand de journaux.

Ronan MORALES

Ce programme tourne sur ATARI 800 ou 800 XL. Dans le listing, 'U' (avec un 9999) correspond à un effacement d'écran.

```

5 DIR AB(1231,88) ? , C6(132) : NE=200:AG=12000000:SE=1000:FRANS=1200:FRAMP=800:FRAG0
=80:FRAMP=800
6 FR=80:PRIVOP=620:INH=4:IMP=10:FR=10:INE=1
7 PONE 752,1PONE 10,0
10 ? ? % "VOULEZ-VOUS DES EXPLICATIONS" : INPUT BB
20 ? ? IF BB="0" THEN GOTO 8000
30 ? "U"
40 ? ? : 17 17 17 17 17 17 " BIENVENU"
45 ? "U"
50 ? "A" VOTRE NOUVELLE ENTREPRISE.
58 ? "U"
59 ? "U" : ISOUND 1,4,2,10,8:IFOR T=1 TO 100:NEK T:ISOUND 1,0,0,0
60 ? ? "SUEL EST VOTRE PRENOM" : INPUT C6
100 ? ? % "DISETCOL 1,0,10:SETCOL 1,0,0:POSITION 1,217 "ARGENT OI
SPHRIE: "IAGI" FF
80 ? ? IF PEEK(19)35 THEN AG=AG+INERSE:17 ? "ON VOUS RETIENE" : INERSE:17 ? "POUR LA PAYE
E DES EMPLOYES" : PONE 19,0
90 ? ? IF A&10000000 THEN AG=AG+INEAG(1000000) : 17 ? "ON VOUS RETIENE" : INERSE:10 ?
000001 " POUR LES IMPOTS" : 17
110 ? ? IF PEEK(120) THEN ST=ST+(1:INMS) : INEPA(1:INMP2) : INEPA(1:J00000) : 19 ? "VOUS AVEZ
UN PRODUIT EN STOCK"
120 ? ? "19 ? "VOUS POSSEZ "INES" ENTREPRISES ET "INTI" TERRAINS" : IF NEK<0 THEN
105:1:ABAG=10000
130 ? ? IF RTD<0 THEN RTD=AG+AG+100000
140 ? ? IF 1 TO 3500:NEK 1
150 ? ? IF 40<0 THEN THEN 10000
160 ? ? IF 10:1000000 THEN 11000
180 ? ? SETCOL 2,0,DISETCOL 1,0,10:SETCOL 4,0,0
805 ? ? % "VE VOULEZ-VOUS FAIRE" : ISOUND 0,39,10,8:IFOR F=1 TO 100:NEK ISOUND 0,0
,0,0
890 ? ? : 17 "1" RECHUCHER
895 ? ? : 17 "2" LICENCIER OU PERSONNEL
900 ? ? : 17 "3" ACHETER DES MACHINES
910 ? ? : 17 "4" VENDRE DES MACHINES
915 ? ? : 17 "5" ACHETER DES PRODUITS SERVANT A FAIRE LE VOTRE
920 ? ? : 17 "6" AUGMENTER LES SALAIRES
930 ? ? : 17 "7" BAISSEZ LES SALAIRES
945 ? ? : 17 "8" ACHETER DES ENTREPRISES,DES TERRAINS
947 ? ? : 17 "9" VENDRE DES ENTREPRISES,DES TERRAINS
950 ? ? : 17 "10" LAPEZ LE CHIFFRE DE VOTRE CHOIX" : INPUT BB
955 ? ? IF BB="1" THEN 1000
960 ? ? IF BB="2" THEN 1500
965 ? ? IF BB="3" THEN 2000
970 ? ? IF BB="4" THEN 2500
975 ? ? IF BB="5" THEN 3000
980 ? ? IF BB="6" THEN 3500
985 ? ? IF BB="7" THEN 4000
990 ? ? IF BB="8" THEN 4500
994 ? ? IF BB="9" THEN 5000
997 ? ? IF BB="10" THEN 5500
1000 ? ? BRAYO "DISETCOL 2,0,DISETCOL 1,0,10:SETCOL 4,0,0
1010 ? ? "U" VOILA ENFIN UN CHEF D'ENTREPRISE QUI PENSE AU CHOMMEUR"
1020 ? ? "15" SURTOUT M'OUBLIEZ PAS "OUI" : 10:17 VA FALLOIR PAYEZ CES OUVRIERS M
1030 ? ? "CLA VA VOUS FAIRE PERDRE BEAUCOP D'ARGENT, BIEN SOP VOTRE PRODUCTION SE
RA AUSSI AUGMENTER D'10%
1040 ? ? "16" LES PRIX SONT BENEFICE, MAIS UN SURPRODUCTION N'EST PAS A SOUHAITER"
1050 ? ? : 17 17 17 " VOULEZ-VOUS VRAIMENT ENHANCER DU PERSONNEL" : INPUT BB
1070 ? ? IF BB="0" THEN 1250
1080 ? ? IF BB="1" THEN 6070 70
1250 ? ? "U"
1260 ? ? : 19 17 17 ? ? "COMBIEN DE PERSONNE ENDAGER VOUS" : INPUT A
1270 NE=NE+A
1280 ? ? "17" VOUS AVEZ DONC "INEI" OUVRIERS DANS VOTRE ENTREPRISE, BONNE CHANCE...
1290 ? ? : 17 "J'ESPERE QUE VOUS POURREZ SURVIVRE AVEC "IAGI" FF"
1300 ? ? FOR T=1 TO 2000:NEK T
1310 GOTO 70
1320 END
1500 ? ? % LICENCIER
1510 ? ? SETCOL 2,0,DISETCOL 4,0,1:SETCOL 1,0,0
1510 ? ? : 19 17 17 "TOUT D'ABORD J'AIENNAIS VOUS DIRE "ICHI" QUE LE LICENCIER N'EST
T PAS UNE BONNE CHOSE" : 17
1520 ? ? "18" VOUS AVEZ DONC "INEI" OUVRIERS DANS VOTRE ENTREPRISE, BONNE CHANCE...
1530 ? ? "ALORS REFLECHISSEZ S'Y AVANT DE PRENDRE VOTRE DECISION"
1540 ? ? "ET JE VOUS RAFFELLE QUE EN-Dessous DE 150 OUVRIERS DES GREVES INTERVIEN
DRONT ET"
1550 ? ? "COULETOUT VOTRE ENTREPRISE"
1560 ? ? : 19 17 17 " VOULEZ-VOUS VRAIMENT LICENCIER DES EMPLOYES" : INPUT BB
1570 ? ? IF BB="0" THEN 1750
1580 ? ? IF BB="1" THEN 6070 70
1750 ? ? "U"
1765 ? ? : 19 17 17 17 17 17 "COMBIEN DE GROSSES" : INPUT C1:INH=HMS+C
1770 ? ? IF NE<100 THEN SOO 7000
1780 ? ? FOR T=1 TO 700:NEK T:GOTO 70
1790 END
2000 ? ? "U"
2010 SETCOL 2,0,DISETCOL 4,0,1:SETCOL 1,0,10
2020 ? ? : 19 "ACHAT DE MACHINES"
2030 ? ? : 17 "A" PRIX DES MACHINES...
2040 ? ? "MUEVEE" : GROSSES:1200 FF
2050 "PILLES" : 800 FF
2060 ? ? "OCCASIONS" : GROSSES: 800 FF
2070 ? ? "PETITES" : 400 FF
2080 ? ? "NEUMES OU B'ACCAS" : IN(1) : INPUT BB
2100 ? ? IF BB="M" THEN 2300
2110 ? ? IF BB="1" THEN 2090
2120 ? ? "U"
2130 ? ? : 17 17 17 17 17 17 "COMBIEN DE GROSSES" : INPUT C1:INH=HMS+C
2135 ? ? AG=AG+FRAG0:IF AG<0 THEN 10000
2140 ? ? "COMBIEN DE PETITES" : INPUT INE:IMP=H+A
2150 AG=AG+FRAG0:IF AG<0 THEN 10000
2170 ? ? "IL VOUS RESTE "IAGI" FF, VOUS AVEZ DEPENSE "I:FRAG0:FRAMP:FRANS" : FF
2180 ? ? "CHANCE" : IC6
2178 ? ? FOR I=1 TO 80:NEK I
2180 GOTO 70
2200 ? ? "U"
2210 ? ? : 19 17 17 17 17 17 "COMBIEN DE GROSSES" : INPUT C1:INH=HMS+C
2220 ? ? IF BB="0" THEN 2300 ? ? "VOUS PENSEZ QUE SI VOUS SURPRENIEZ DES MACHINES, CERTAINS
DE VOUS ENRICHIRONT"
2250 ? ? "BIEN A FAIRE ? ALORS PENSEZ S'Y VOUS SEREZ OBLIGE DE LICENCIER DES EMP
LOYES, ALORS PENSEZ S'Y"
2270 ? ? "TRES SERIEUSEMENT"
2280 ? ? : 19 17 17 " VOULEZ-VOUS VRAIMENT VENDRE CES MACHINES" : INPUT BB
2290 ? ? IF BB="0" THEN 2610
2300 ? ? IF BB="1" THEN GOTO 70
2610 ? ? "U"
2620 ? ? : 17 17 17 17 17 " PRIX DES MACHINES"
2630 ? ? "GROSSES" : 1000 FF
2640 ? ? "PETITES" : 400 FF
2650 ? ? "VOUS POSSEZ "INH" GROSSES ET "INMP" PETITES MACHINES"
2660 ? ? "COMBIEN DE GROSSES MACHINES VOULEZ-VOUS VENDRE" : INPUT A
2670 INH=INH-A:IC6:IF INH<0 THEN 2640
2675 ? ? IF INH<1 THEN ? "VOUS DEVEZ GARDER AU-MOINS 2 GROSSES MACHINES" : GOTO 2640
2680 ? ? "COMBIEN DE PETITES MACHINES VOULEZ-VOUS VENDRE" : INPUT C
2690 INMP=INMP-C:IC6:IF INMP<0 THEN 2640 ? ? "VOUS DEVEZ GARDER AU-MOINS 5 PET
ITES MACHINES" : GOTO 2640
2700 ? ? : 19 "IL VOUS RESTE "INH" GROSSES MACHINES ET "INMP" PETITES, VOUS AVEZ
2 GARDER "I:FRAG0:FRAMP:FRANS" : INPUT C1
2710 ? ? "FF, CE CI VOUS VAIT UN TOTAL DE "IAGI" FF"
2720 ? ? FOR T=1 TO 100:NEK T
2740 GOTO 70
2750 END
3000 ? ? "U"
3010 ? ? : 17 17 17 17 17 17 " ACHAT DE PRODUITS"
3020 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " CE COMPRENS QUE VOUS VOULEZ ACHETER DES PRODUITS, IL
FAUT BIEN FAIRE MARCHER "
3030 ? ? "L'ENTREPRISE" : MAIS NE DEPENSEZ PAS TROP D'ARGENT"
3040 ? ? : 19 17 " COMBIEN DE PIECES DIFFERENTES VOULEZ-VOUS (- DE 5) : INPUT A
3050 ? ? FOR I=1 TO A:17 "COMBIEN DE PIECE DE LA "I" : " SORTIE" : INPUT C
3060 AG=AG+IC6:15
3065 PAF=PA+C
3070 NEK I
3080 ? ? : 19 17 " IL VOUS REETE "IAGI" FF, BONNE CHANCE"
3090 ? ? FOR Y=1 TO 100:NEK Y
3100 GOTO 70
3110 END
3120 ? ? "U"
3130 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " PRODUIRE, C'EST BIEN MAIS IL FAUT VENDRE CE PRODUIT, SINO
N VOUS VOUS TROUVEREZ"
3140 ? ? "A LA RUE" : 17
3150 ? ? "C'EST POURQUOI JE VOUS PROPOSE DE VOUS L'ACHETER, MAIS NE COMPTEZ PAS T
ROP SUR MOI TOUT LE TEMPS"
3160 ? ? "SI LE SE PEUT QUE JE SOIS EN FALLETTE MOI AUSSI, C'EST POUR CETTE RAISON QU
E JE VOUS ME FERRE UN POUCE"
3160 ? ? "ET TAHT QUE S'Y PENSE, IL FAUDRA QUE VOUS PAYEZ POUR LA PUB DU PRODUIT
"
3170 ? ? : 19 "ETES-VOUS D'ACCORD AVEC MOI "IC6" "POUTRE REPONSE SIGNIFIERA QUE LE C
ONTRAT SERA SIGNE OU PAS"
3180 ? ? "JE VOUS RECOMMANDE LA PRUDENCE, IL A PUE PEUT COUTER TRES CHER" : VOTRE REPON
SE" : INPUT BB
3190 ? ? IF BB="1" THEN 3620
3200 ? ? IF BB="2" THEN 3250
3210 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " PUISQUE VOUS NE VOULEZ PAS TRAITER AVEC MOI
, JE VOUS DIST'AI 19,070 "
3220 ? ? "JE NE SERAI PAS ECRIVE DE VOUS REUDIR TOUT A L'HEURE" : NE=HE+HE" : FOR I=1
TO 100:NEK I:GOTO 70
3230 ? ? "U"
3240 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " JE SUIS TRES HEUREUX QUE VOUS ACCEPTIEZ MON OFFRE, ON
VOUS PETITE"
3245 ? ? IN(1:FRAG0) : 10000
3260 ? ? "FF" FOUR LA PUB, MAIS PUISSE JE VOUS ACHETE VOTRE STOCK CA NE POSERA P
AS
3270 ? ? "DE PROBLEME"
3280 ? ? "VOUS AVEZ "INTI" PRODUITS, COMBIEN VOULEZ-VOUS EN VENDRE" : INPUT A
3290 ? ? IF BB="1" THEN 3350
3300 AG=AG+Y:IF AG<0 THEN 3000
3305 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " VOUS CONTINUEZ DANS CETTE VOIE, ET BONDON LES DEGRATS" : EN(1:IMP) : VOUS
A VEZ VOUS RAISONS"
3310 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " "IC6", VOULEZ-VOUS VRAIMENT AUGMENTER LES SALAIRES" : INPUT
BB
3320 ? ? IF BB="0" THEN 4100
3330 ? ? IF BB="1" THEN 4070
4070 ? ? "VOUS SEREZ RUINE S'Y"
4080 GOTO 70
4100 ? ? "U"
4105 ? ? IN(1:FRAG0) : 11000
4110 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " LES SALAIRES SERONT AUGMENTES DE "INI" FF : BONDUR LES
DEGRATS"
4115 BE=BE+I
4120 ? ? " LES SALAIRES SERONT DONC DE "ISEI" FF PAR EMPLOYE"
4130 ? ? FOR I=1 TO 100:NEK I
4140 GOTO 70
4150 END
4160 ? ? "U"
4170 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " ON" : "VOUS QUI ETIEZ SI BIEN, VOILA QUE VOUS VOUS
RUINEZ"
4180 ? ? " VOUS SEREZ RUINE S'Y"
4190 ? ? "CHOSES, ENFIN" : EQUIP, VOUS AVEZ SUREMENT VOUS RAISONS"
4200 ? ? "VOULEZ-VOUS VRAIMENT BAISER LES SALAIRES" : INPUT BB
4210 ? ? IF BB="0" THEN 4290
4220 ? ? IF BB="1" THEN 4250
4230 ? ? "U"
4240 ? ? : 19 17 17 17 17 17 " CE N'EST PAS MOI QUI VAIS DECIDER DE LA BAISSE, J'AURAIS PEU
BE VOUS RUINE"
4250 ? ? " JE COMBIEN VOULEZ-VOUS BAISER VOUS SALAIRES" : INPUT E
4260 BE=BE-E:IF BE<0 THEN 4050 7000
4270 ? ? "LES SALAIRES SONT DE "ISEI" FF PAR EMPLOYES"
4280 ? ? FOR T=1 TO 100:NEK T
4290 GOTO 70
3000 ? ? % :SETCOL 2,0,DISETCOL 1,0,1:SETCOL 4,0,12
3010 ? ? : 19 "JE VOUS PROPOSE DES ENTREPRISES ET DES TERRAINS, ILS SONT PAR"
3020 ? ? "PAYER LES EMPLOYES ENTREPRISES, JE VOUS PROPOSE DES INDUSTRIES A 100,20
0,300,500,1000,10000"

```



JE DE LA E

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur. 64 pages à 26 francs chez votre marchand de journaux.

Le jeu de la vie est un jeu très réputé qui a connu de très nombreux algorithmes plus ou moins rapides. Les règles de ce jeu vous sont expliquées dans le programme. Le programme propose à l'utilisateur de très nombreuses options et calcule les générations suivantes avec un algorithme très rapide.

Cet algorithme détermine l'état d'une cellule avec le principe suivant:

Multiplier par neuf la valeur de la cellule (1 = vivante, 0 = morte), ce que donne 0 ou 9. Ajouter les contenus des 8 cellules environnantes, consulter une table qui indique si la cellule change d'état ou non à la génération suivante en fonction de sa valeur. Si celle-ci change d'état, on modifie la valeur associée à la cellule (+ ou -) ainsi que les valeurs des cellules environnantes (+ ou -).

Diverses options sont proposées à l'utilisateur qui peut par exemple faire un recenseage des cellules dans la grille ou alors calculer la génération N sans visualiser les générations intermédiaires (gain de temps).

Jean Marc DUHEN

```

68 CLR
70 PRINT "0"
80 CURSOR 10:PRINT " "
90 CURSOR 10:PRINT " "
100 CURSOR 10:PRINT " "
110 CURSOR 10:PRINT " "
120 CURSOR 10:PRINT " "
130 PRINT "Jeu de la vie est un jeu sans cesse renouvelé de la vie et de la mort des cellules."
140 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
150 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
160 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
170 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
180 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
190 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
200 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
210 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
220 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
230 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
240 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
250 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
260 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
270 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
280 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
290 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
300 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
310 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
320 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
330 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
340 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
350 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
360 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
370 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
380 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
390 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
400 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
410 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
420 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
430 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
440 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
450 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
460 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
470 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
480 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
490 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
500 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
510 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
520 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
530 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
540 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
550 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
560 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
570 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
580 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
590 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
600 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
610 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
620 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
630 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
640 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
650 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
660 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
670 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
680 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
690 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
700 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
710 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
720 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
730 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
740 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
750 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
760 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
770 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
780 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
790 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
800 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
810 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
820 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
830 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
840 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
850 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
860 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
870 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
880 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
890 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
900 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
910 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
920 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
930 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
940 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
950 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
960 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
970 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
980 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."
990 PRINT "On considère une grille de dimension 10x10."

```

```

790 PRINT "0"
800 PRINT "0"
810 PRINT "0"
820 PRINT "0"
830 PRINT "0"
840 PRINT "0"
850 PRINT "0"
860 PRINT "0"
870 PRINT "0"
880 PRINT "0"
890 PRINT "0"
900 PRINT "0"
910 PRINT "0"
920 PRINT "0"
930 PRINT "0"
940 PRINT "0"
950 PRINT "0"
960 PRINT "0"
970 PRINT "0"
980 PRINT "0"
990 PRINT "0"

```

```

1000 RETURN
1010 RETURN
1020 RETURN
1030 RETURN
1040 RETURN
1050 RETURN
1060 RETURN
1070 RETURN
1080 RETURN
1090 RETURN
1100 RETURN
1110 RETURN
1120 RETURN
1130 RETURN
1140 RETURN
1150 RETURN
1160 RETURN
1170 RETURN
1180 RETURN
1190 RETURN
1200 RETURN
1210 RETURN
1220 RETURN
1230 RETURN
1240 RETURN
1250 RETURN
1260 RETURN
1270 RETURN
1280 RETURN
1290 RETURN
1300 RETURN
1310 RETURN
1320 RETURN
1330 RETURN
1340 RETURN
1350 RETURN
1360 RETURN
1370 RETURN
1380 RETURN
1390 RETURN
1400 RETURN
1410 RETURN
1420 RETURN
1430 RETURN
1440 RETURN
1450 RETURN
1460 RETURN
1470 RETURN
1480 RETURN
1490 RETURN
1500 RETURN
1510 RETURN
1520 RETURN
1530 RETURN
1540 RETURN
1550 RETURN
1560 RETURN
1570 RETURN
1580 RETURN
1590 RETURN
1600 RETURN
1610 RETURN
1620 RETURN
1630 RETURN
1640 RETURN
1650 RETURN
1660 RETURN
1670 RETURN
1680 RETURN
1690 RETURN
1700 RETURN
1710 RETURN
1720 RETURN
1730 RETURN
1740 RETURN
1750 RETURN
1760 RETURN
1770 RETURN
1780 RETURN
1790 RETURN
1800 RETURN
1810 RETURN
1820 RETURN
1830 RETURN
1840 RETURN
1850 RETURN
1860 RETURN
1870 RETURN
1880 RETURN
1890 RETURN
1900 RETURN
1910 RETURN
1920 RETURN
1930 RETURN
1940 RETURN
1950 RETURN
1960 RETURN
1970 RETURN
1980 RETURN
1990 RETURN

```

MZ 80



```

2100 RETURN
2110 RETURN
2120 RETURN
2130 RETURN
2140 RETURN
2150 RETURN
2160 RETURN
2170 RETURN
2180 RETURN
2190 RETURN
2200 RETURN
2210 RETURN
2220 RETURN
2230 RETURN
2240 RETURN
2250 RETURN
2260 RETURN
2270 RETURN
2280 RETURN
2290 RETURN
2300 RETURN
2310 RETURN
2320 RETURN
2330 RETURN
2340 RETURN
2350 RETURN
2360 RETURN
2370 RETURN
2380 RETURN
2390 RETURN
2400 RETURN
2410 RETURN
2420 RETURN
2430 RETURN
2440 RETURN
2450 RETURN
2460 RETURN
2470 RETURN
2480 RETURN
2490 RETURN
2500 RETURN
2510 RETURN
2520 RETURN
2530 RETURN
2540 RETURN
2550 RETURN
2560 RETURN
2570 RETURN
2580 RETURN
2590 RETURN
2600 RETURN
2610 RETURN
2620 RETURN
2630 RETURN
2640 RETURN
2650 RETURN
2660 RETURN
2670 RETURN
2680 RETURN
2690 RETURN
2700 RETURN
2710 RETURN
2720 RETURN
2730 RETURN
2740 RETURN
2750 RETURN
2760 RETURN
2770 RETURN
2780 RETURN
2790 RETURN
2800 RETURN
2810 RETURN
2820 RETURN
2830 RETURN
2840 RETURN
2850 RETURN
2860 RETURN
2870 RETURN
2880 RETURN
2890 RETURN
2900 RETURN
2910 RETURN
2920 RETURN
2930 RETURN
2940 RETURN
2950 RETURN
2960 RETURN
2970 RETURN
2980 RETURN
2990 RETURN

```

MEMOIRE

Votre mémoire flanche? Vous ne savez pas compter jusqu'à dix? Alors profitez de vos vacances et de ce petit programme pour muscler votre cerveau! (Et oui, lui aussi a besoin d'exercice...)

J.Luc MESPLE

Ce programme propose 2 jeux. Le premier est un test de mémoire. Il consiste à répliquer les chiffres que l'ordinateur affiche de plus en plus nombreux (faire SHIFT A). Le deuxième jeu où est également un petit test de mémoire. Consiste à déterminer la position de chaque apparéssé sur 12 positions différentes de l'aligner Fare SHIFT S.

```

4000 RETURN
4010 RETURN
4020 RETURN
4030 RETURN
4040 RETURN
4050 RETURN
4060 RETURN
4070 RETURN
4080 RETURN
4090 RETURN
4100 RETURN
4110 RETURN
4120 RETURN
4130 RETURN
4140 RETURN
4150 RETURN
4160 RETURN
4170 RETURN
4180 RETURN
4190 RETURN
4200 RETURN
4210 RETURN
4220 RETURN
4230 RETURN
4240 RETURN
4250 RETURN
4260 RETURN
4270 RETURN
4280 RETURN
4290 RETURN
4300 RETURN
4310 RETURN
4320 RETURN
4330 RETURN
4340 RETURN
4350 RETURN
4360 RETURN
4370 RETURN
4380 RETURN
4390 RETURN
4400 RETURN
4410 RETURN
4420 RETURN
4430 RETURN
4440 RETURN
4450 RETURN
4460 RETURN
4470 RETURN
4480 RETURN
4490 RETURN
4500 RETURN
4510 RETURN
4520 RETURN
4530 RETURN
4540 RETURN
4550 RETURN
4560 RETURN
4570 RETURN
4580 RETURN
4590 RETURN
4600 RETURN
4610 RETURN
4620 RETURN
4630 RETURN
4640 RETURN
4650 RETURN
4660 RETURN
4670 RETURN
4680 RETURN
4690 RETURN
4700 RETURN
4710 RETURN
4720 RETURN
4730 RETURN
4740 RETURN
4750 RETURN
4760 RETURN
4770 RETURN
4780 RETURN
4790 RETURN
4800 RETURN
4810 RETURN
4820 RETURN
4830 RETURN
4840 RETURN
4850 RETURN
4860 RETURN
4870 RETURN
4880 RETURN
4890 RETURN
4900 RETURN
4910 RETURN
4920 RETURN
4930 RETURN
4940 RETURN
4950 RETURN
4960 RETURN
4970 RETURN
4980 RETURN
4990 RETURN

```

MEMOIRE

Votre mémoire flanche? Vous ne savez pas compter jusqu'à dix? Alors profitez de vos vacances et de ce petit programme pour muscler votre cerveau! (Et oui, lui aussi a besoin d'exercice...)

J.Luc MESPLE

Ce programme propose 2 jeux. Le premier est un test de mémoire. Il consiste à répliquer les chiffres que l'ordinateur affiche de plus en plus nombreux (faire SHIFT A). Le deuxième jeu où est également un petit test de mémoire. Consiste à déterminer la position de chaque apparéssé sur 12 positions différentes de l'aligner Fare SHIFT S.

```

5000 RETURN
5010 RETURN
5020 RETURN
5030 RETURN
5040 RETURN
5050 RETURN
5060 RETURN
5070 RETURN
5080 RETURN
5090 RETURN
5100 RETURN
5110 RETURN
5120 RETURN
5130 RETURN
5140 RETURN
5150 RETURN
5160 RETURN
5170 RETURN
5180 RETURN
5190 RETURN
5200 RETURN
5210 RETURN
5220 RETURN
5230 RETURN
5240 RETURN
5250 RETURN
5260 RETURN
5270 RETURN
5280 RETURN
5290 RETURN
5300 RETURN
5310 RETURN
5320 RETURN
5330 RETURN
5340 RETURN
5350 RETURN
5360 RETURN
5370 RETURN
5380 RETURN
5390 RETURN
5400 RETURN
5410 RETURN
5420 RETURN
5430 RETURN
5440 RETURN
5450 RETURN
5460 RETURN
5470 RETURN
5480 RETURN
5490 RETURN
5500 RETURN
5510 RETURN
5520 RETURN
5530 RETURN
5540 RETURN
5550 RETURN
5560 RETURN
5570 RETURN
5580 RETURN
5590 RETURN
5600 RETURN
5610 RETURN
5620 RETURN
5630 RETURN
5640 RETURN
5650 RETURN
5660 RETURN
5670 RETURN
5680 RETURN
5690 RETURN
5700 RETURN
5710 RETURN
5720 RETURN
5730 RETURN
5740 RETURN
5750 RETURN
5760 RETURN
5770 RETURN
5780 RETURN
5790 RETURN
5800 RETURN
5810 RETURN
5820 RETURN
5830 RETURN
5840 RETURN
5850 RETURN
5860 RETURN
5870 RETURN
5880 RETURN
5890 RETURN
5900 RETURN
5910 RETURN
5920 RETURN
5930 RETURN
5940 RETURN
5950 RETURN
5960 RETURN
5970 RETURN
5980 RETURN
5990 RETURN

```

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur. 64 pages à 26 francs chez votre marchand de journaux.

PC 1211



ILS SONT TOUS LÀ !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célèbrissimes PAC-MAN ou GALAXIAN jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

**ET TOUJOURS
10 % DE REMISE
POUR LES ABONNÉS !**

PORT GRATUIT !

GALAXIAN
Horde d'innombrables hordes d'extraterrestres en rang d'oignons se pressent sur tous les écrans de tous les ordinateurs du monde pour se faire descendre par des lins de laser implacables. Il s'agit des ennemis de SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais fait mieux que les escadrons de GALAXIAN qui attaquent de tous côtés et obéissent à un chef ? A bas le racisme !

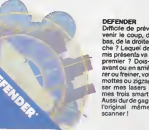
ROBOTRON
Plus on avance dans les tableaux du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer et, comme il faut se déplacer et choisir la direction de tir de votre anti-robot laser gun avec la même joystick, il vous faudra un grand anémomètre pour arriver aux 25 000 points que vous donnera droit à une vie supplémentaire.

MOON PATROL
Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, évitant les rochers, pulvérisant les machines, évitant mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Deux niveaux : novice et expert de 26 étapes chacun. Tous les 10 000, 30 000 et 50 000, vous prenez un véhicule de patrouille supplémentaire. Objectif : protection planète Lune !

POLE POSITION
D'abord les essais pour savoir où se place votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, crissements de pneus et accidents avec voitures en flammes ! Graphisme, couleurs et trois dimensions, la star des jeux de cafés ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesses et des compteurs partout !



DIG-DUG
Dig Dug, le petit mineur, n'a que son scaphandre et sa pompe à vélo pour aller POCHE - la taupe hargneuse - en la gonflant d'air jusqu'à ce qu'elle s'écroule. Mais Fygar le dragon et les trois creuscheurs de feu sont aussi là pour empêcher de récupérer les fruits qui parsèment le sous-sol. Peut-être arrivera-t-il à les écraser avec des rochers ?



DONKEY KONG
Mario, le charpentier, essaie désespérément d'arracher sa fiancée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui a enlaid captivé tout en haut d'un amas de caillottes brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emporter des sacseurs fous ou encore entrer dans un défilé de tapis roulants charriant des baquets de sable. Dur, dur !



JOUST
A confrontation sur une auge, une lance à la main, vous combattez les buzerdiens sauteurs, chasseurs et sauteurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les sauteurs pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez le malheur de les laisser. La prudence est ouverte !

CENTPEDE
La commande par boucle qui accouche ce jeu dans les cafés est difficile à manipuler. Avec un joystick ou même avec le clavier la jeu est encore plus attrayant : Les mille-pattes zigzaguent à travers l'écran, la puce diaboloque aime des champignons partout face à votre pulvérisateur de DDT, sans oublier les araignées sauteuses et les scorpions venimeux !



JUNGLE HUNT
Seuler d'une liane à l'autre, déjouer des crocodiles, se frayer sous des blocs de pierre, enjamber des éboulements et attraper de sauvages cambales alors que vous n'avez qu'un amorceur transi et c'est ? C'est peut-être la vie de votre petite amie en train de commencer à cuire dans cette manne qui vous a changé avec !

STARGATE
Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque inouïable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus stupides les uns que les autres et l'hyper-espace n'arrange pas les choses, elle ne fait que retarder votre désintégration ! Espérons que vous arriverez tout de même à sauver quelque-uns des trumandons qui comptent sur vous pour rentrer chez eux !



PAC-MAN
Le seul qu'on ne peut pas oublier, l'incarné de la nourriture copieuse, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la carlie à la clé en passant par les dragons et les cloches Blinky la rapide. Pique le soufisme, l'hy la main et Clyde qui vous coupe le passage, vous attendent. Si vous atteignez 10 000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !



MS. PAC-MAN
La petite amie de PAC-MAN a beau avoir une faveur rose dans les cheveux et user de tous ses charmes, elle n'en a pas moins les pines amies avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et il lui faut, elle aussi, entrer dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie bleues. Ce n'est pas une vie, même pour un glouton femelle !



PAC-MAN
Le seul qu'on ne peut pas oublier, l'incarné de la nourriture copieuse, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la carlie à la clé en passant par les dragons et les cloches Blinky la rapide. Pique le soufisme, l'hy la main et Clyde qui vous coupe le passage, vous attendent. Si vous atteignez 10 000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !

TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTPEDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	GALAXIAN	MS. PAC-MAN	MOON PATROL	DONKEY KONG	DIG DUG	ROBOTRON	DEFENDER	STARGATE
VIC 20 (MOBILE)	315	355	335	355	335	355	355	315	335	335	335	335
COMMODORE 64 (MOBILE)	345	395	365	395	365	395	345	395	345	365	365	365
T.J. 99/4A (MOBILE)	330			345	375			345		345		345
APPLE II (BIEN)	380	430	400	430	400	435	380	435	380	400	405	405

BON DE COMMANDE À DÉCOUPER OU RÉCOPIER
SHEET ÉDITIONS, 27, rue du Général Foy 75006 PARIS

Nom/Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL				

RÉDUCTION 10% SPECIAL ABONNÉS à DÉCOUPER
 N° ABONNÉ (pour les abonnés à l'édition) : _____
 MONTANT à payer : _____

date de la commande : _____
 Prix spécial pour les abonnés au journal, voir conditions à l'adresse ci-dessus.
 Les commandes sont traitées dans l'ordre de réception.

NOUS AVONS BESOIN DE VOUS!

Réimplétez et renvoyez-nous ce questionnaire, cela nous permettra de faire un hebdo encore plus intéressant pour la rentrée; c'est déjà vous qui écrivez les programmes et qui votez pour les gagnants des deux concours, c'est un peu normal que nous fassions connaissance et que vous nous donniez votre avis, non ? Et pour ne pas vous faire travailler pour rien, nous tirons au sort 40 questionnaires qui gagneront une machine à calculer Casio ou un des logiciels du Soft-Parade.



**20 MACHINES A CALCULER
et 20 LOGICIELS A GAGNER.**



Ce questionnaire est destiné à un usage interne, il sert à améliorer les prochains numéros d'HEBDOGICIEL. Il est confidentiel et ne sera pas diffusé, sous aucune forme que ce soit. Vous pouvez, si vous le désirez, remplir le bon de participation ci-dessous et participer au tirage au sort sans répondre au questionnaire. Des bons de participations sont également disponibles en écrivant à la rédaction. Si vous voulez que votre questionnaire reste anonyme, ne remplissez pas le bon de participation mais répondez au questionnaire et renvoyez-le nous, ça nous rendra très service.

QUELLES AUTRES REVUES D'INFORMATIQUE LISEZ-VOUS ?

	De temps en temps	Souvent	Régulièrement
Sciences et vie micro			
Micro 7			
Micro systèmes			
Micro ordinateur			
Micro et robots			
Lit			
35.000 micros			
L'ordinateur individuel			
Votre ordinateur			
Ti			
L'ordinateur personnel			
DI informatique			
Pom 8			
Golden			
99 magazine			
Ovi 5			
La commode			
Trace			
Autre, lequel			

QUESTIONNAIRE LECTEURS

DEPUIS QUAND LISEZ-VOUS HEBDOGICIEL ?

Depuis le premier numéro
 Depuis le numéro (précisez le N°)
 C'est la première fois que je le lis

LISEZ-VOUS REGULIEREMENT HEBDOGICIEL ?

Oui, toutes les semaines
 Oui, tous les 15 jours
 Oui, au moins une fois par mois
 C'est la première fois que je le lis
 Non, je ne le lis que de temps en temps

COMMENT AVEZ-VOUS CONNU HEBDOGICIEL ?

Par un stand du Slob
 Par un stand de Micro-Expo
 Par Sciences et vie Micro
 Par Micro 7
 Par 35.000 Micros de Microtel
 Par un autre journal, lequel
 Par une émission de Télé, laquelle
 Par une émission de Radio, laquelle
 Par des amis
 A l'école, au lycée, à l'université
 Dans votre activité professionnelle
 En lisant le magazine que je m'intéresse
 Par un autre moyen, lequel

OU VOUS ETES-VOUS PROCURE CE NUMERO ?

Je l'ai acheté dans un kiosque
 Je l'ai acheté dans une maison de la presse
 Je suis abonné
 C'est le journal de mon club d'informatique
 C'est le journal de l'école
 C'est le journal d'un ami
 C'est une photocopie
 Je l'ai eu par un autre moyen, lequel

OU ACHETEZ-VOUS HEBDOGICIEL ?

Toujours au même endroit
 N'importe où
 Je le trouve très facilement
 Je suis abonné
 Où habitez-vous, ville et département

QUI LIT VOTRE HEBDOGICIEL ?

Je suis le seul à le lire
 Une autre personne
 Plusieurs personnes, combien

QUE FAITES-VOUS DES PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL ?

Je les tape toutes les semaines
 Je les tape régulièrement
 Je les tape pour les taper plus tard

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS TAPEZ-VOUS DES PROGRAMMES INFORMATIQUES ?

Plus de 2 ans
 De 1 à 2 ans
 Plus de 6 mois
 Moins de 6 mois

SUR QUEL MATERIEL TRAVAILLEZ-VOUS ?

Sur du matériel qui m'appartient
 Sur du matériel que l'on m'a prêté
 Sur le matériel de mon club
 Sur le matériel de mon club d'informatique
 Sur le matériel de mon lieu de travail

SUR QUEL ORDINATEUR TRAVAILLEZ-VOUS ?

Marque
 Modèle

ENVISAGEZ-VOUS D'ACHETER UN ORDINATEUR ?

Non
 Oui, quelle marque, quel modèle

ENVISAGEZ-VOUS DE CHANGER VOTRE ORDINATEUR ?

Non
 Oui, pour quelle marque, quel modèle

POSSEDEZ-VOUS DES EXTENSIONS POUR VOTRE CONSOLE ?

Non
 Oui
 Lecteur de cassettes, marque et modèle
 Télévision noir et blanc, marque et modèle
 Télévision couleur, marque et modèle
 Moniteur noir et blanc, marque et modèle
 Moniteur couleur, marque et modèle
 Un lecteur de disquettes, marque et modèle
 Deux lecteurs de disquettes, marque et modèle
 Imprimante thermique, marque et modèle
 Imprimante graphique, marque et modèle
 Imprimante à impact, marque et modèle
 Imprimante à matricielle, marque et modèle
 Modem, marque et modèle
 Autres, lesquels, marque et modèle

ET ENVISAGEZ-VOUS D'ACHETER DES EXTENSIONS ?

Non
 Oui
 D'ici à fin octobre 1984
 Oui, d'ici à la fin de l'année 1984
 Oui, dans le premier trimestre 1985
 Oui, plus tard

Si oui, quelle seront vos achats ?

Lecteur de cassettes, marque et modèle
 Télévision noir et blanc, marque et modèle
 Télévision couleur, marque et modèle
 Moniteur noir et blanc, marque et modèle
 Moniteur couleur, marque et modèle
 Un lecteur de disquettes, marque et modèle
 Deux lecteurs de disquettes, marque et modèle
 Imprimante thermique, marque et modèle
 Imprimante graphique, marque et modèle
 Imprimante à impact, marque et modèle
 Imprimante à matricielle, marque et modèle
 Modem, marque et modèle
 Autres, lesquels, marque et modèle

QUELS PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL TAPEZ-VOUS ?

Les programmes pour mon ordinateur
 Je les tape tel quel
 Je les améliore
 J'adapte les programmes des autres ordinateurs
 Je travaille seul
 Je travaille avec d'autres personnes

QUEL EST VOTRE NIVEAU ?

Débutant
 Amateur initié
 Amateur avancé
 Professionnel

QUEL LANGAGE CONNAISSEZ-VOUS ?

	Débutant	Chevronné	Professionnel
Aucun			
Basic			
Pascal			
Fort			
Logo			
Assembly			
Fortran			
Cobol			
LSE			
Autre, lequel			

COMBIEN DE LOGICIELS POSSEDEZ-VOUS ?

Logiciels de jeux tapés par vous-même
 Logiciels de jeux de commerce achetés
 Logiciels utiles de commerce achetés
 Logiciels utilitaires tapés
 Logiciels utilitaires achetés
 Logiciels utilitaires copiés
 Logiciels professionnels tapés
 Logiciels professionnels achetés
 Logiciels professionnels copiés

QUEL EST VOTRE AVIS SUR LES RUBRIQUES D'HEBDOGICIEL ?

	BON	MOYEN	MAL
Edito			
Concours			
Vote par les lecteurs			
Hippobonus			
Programmes de commerce achetés			
Page pédagogique			
Soft-Parade			
Logiciels professionnels achetés			
Peines nouvelles			
Annonce de nouveaux matériels			
Files et pages			
Format du journal			

QUELLES SONT LES RUBRIQUES QUE VOUS AIMERIEZ VOIR RAJOUTEES A HEBDOGICIEL ?

Formation au basic
 Formation à l'assembleur
 Formation à un autre langage, lequel
 Une autre rubrique, laquelle
 Une autre rubrique, laquelle

D'UNE FACON GENERALE QUEL EST VOTRE AVIS SUR HEBDOGICIEL ?

Très bon
 Bon
 Moyen
 Mauvais
 Très mauvais

CONTINUEZ-VOUS A LIRE HEBDOGICIEL ?

Oui, régulièrement
 Oui, de temps en temps
 Peut-être
 Non, pourquoi

QUI ETES-VOUS ?

Sexe masculin
 Sexe féminin
 Votre âge

SI VOUS ETES ELEVE OU ETUDIANT,

quelle classe
 l'activité professionnelle de vos parents

SI VOUS TRAVAILLEZ,

votre profession
 votre secteur d'activité
 votre niveau d'études
 votre niveau de rémunération annuelle

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT.

NOM:
 PRENOM:
 ADRESSE:

CODE POSTAL:

SI JE GAGNE UN LOGICIEL AU TIRAGE AU SORT, JE CHOISIS DANS LE SOFT PARADE LE LOGICIEL SUIVANT:

DEUX SUPER-COUCOURS PERMANENTS

10000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous aimez nous envoyer.

De plus, ce seront les lecteurs usagers qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Par de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINALS et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'évaluation de ce programme. Bonne chance !

Règlement

ART 1. HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART 2. Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation envoyé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur ce-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART 3. La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de fongibilité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4. Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART 5. Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après le clôture du concours mensuel.

ART 6. Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART 7. Le présent règlement a été déposé chez Maître Jeuniaux, 1, rue des Halles 75001 Paris.

ART 8. HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART 9. Le Participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDGICIEL : 27, rue du Général Foy - 75008 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom : _____
 Prénom : _____
 Age : _____ Profession : _____
 Adresse : _____
 N° téléphone : _____
 Nom du programme : _____
 Nom du matériel utilisé : _____

déclare l'auteur de ce programme qui n'est ni une invitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et l'auteur s'engage à le publier et à rémunérer pour les pages publiées sans de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliant donc pas d'en faire une copie.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Envoyez vos supports, modèle d'emballage, listings et bon de participation dans une même enveloppe.
- Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur le même support en indiquant sur votre Bon de Participation
- Ne précisez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé.
- Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

- destiné. Nous pourrions ainsi répéter facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.
- Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'emménagement différents votre programme. Nous aurons plus de chance d'arriver à le charger si les magnéto-graphes ne sont pas tout à fait compatibles.
- En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).
- Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

- Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.
- Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : SICRITH, MÉS, MASTERBAND, PENCIL, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY SIMON, AZH, OTHELLO, SOUTAIRE, LOTO

LA RÈGLE À CALCUL RECOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE UN OUVRIAGE À CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PPSI, SHIFF, SYBEX).

SOUFFRIÈRE RECOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES À CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.

Les éditions du CAGRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "soutour de la boutique" de JERICK TALLANDER.

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes, indiquez obligatoirement la vitesse de 500 bauds, même sur un modèle 16. Zone : tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bauds et non, en particulier, la vitesse de 1500 bauds du modèle 16.

	N° 37	N° 38	N° 39	N° 40
APPLE II	DAO SUPERGRAPHE	BELOTE DE COMPTOIR	SCORE BUT	NEW DOS.
CANON X-07	BATAILLE SOUS-MARINE	TEMPLE	CAR	BATTLE
CASIO FX 702-P	ORDINATEUR DE BORD	TIC TAC TOE	PETITS CHEVAUX	L'AS DU VOLANT
COMMODORE 64	TOUCHES DE FONCTIONS	CHEMIN	TRON	ASSEMBLEUR DESASSEMBLEUR
COMMODORE VIC 20	PARA	CAVALIER	CHASSEUR SPATIAL	A/F
DRAGON	AL CAPONE	DESSINS ET TEXTES	YAHITZEE	CLAVIER AUTO-REPEAT
HECTOR	JEU DES DRAPEAUX	ASPIC	BATAILLE NAVALE	4 JEUX POUR UN JOUR DE PLUIE
HP 41	CALQUE	FICHUTIL	COMBAT	TAROT
ORIC 1	FEUX CROISES	PILOTE DE CHASSE	COSMORIC	INVASION AVANT L'AUBE
PC 12-51	LA TOUR SOMBRE DE MORDORD	PLANEUR	LABYRINTHE HANTE	COMBAT AERIEN
PC 1500	SIMULATEUR DE VOL	WARGAME	POKER	LETTRES ET CHIFFRES
SPECTRUM	FLIP	MURENVRAC	EXCALIBUR	MONSTER PANIC
MZ 80	MASTERMIND	DRAPEAUX	SUPER TIERCÉ	MOTO 2000
ZX 81	ASSAUT	LABYRINTHE	MOCROISÉS	ZX MONOPOL
TRS 80	MICRODIS	APPRENTISSAGE DES LANGUES	FORMULE	CASSE-BRIQUES
TI 99/4 A (basic simple)	MUTANT	APPELLE CHAR	SUPER HELICO	MARIENBAD
TI 99/A A (basic étendu)	PANIQUE A LA CUISINE	REGATE OLYMPIQUE	ALERTE ROUGE	COAL PIT
TO 7	CIBLE	CATAPULT	POUS-POUS	MAISON NOIRE

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 30 AOUT MINUIT.

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus bel air pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équivalente la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 30 Août à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera le même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINALS du BULLETIN DE VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 30 Août minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy, 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :



DRAGON 32 sait tout faire. Avec ce programme construit un Dragon 32 (pourquoi pas?) au super graphique...

Marc BARTHELEMY

Possibilité de dessins de composants du programme:
Les résistances.
Les transistors (boîtier rond).
Les condensateurs de 10 à 40 parties.
Les condensateurs chimiques ou à plaquettes.
Les diodes (dessin résistance + barre de cathode).
Les LED.
Les lignes au pas de 1,25 mm.
Possibilité de faire du double face (2 pages graphiques).

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes pour ordinateur. 84 pages et 34 francs chez votre marchand de journaux.

Sauvegarde ou chargement de l'écran par cassette.
Le page 1/2 est positionnée par rapport à la 1^{re} ligne de sortie sur imprimante.
Les déplacements du curseur sont au pas de 120 mm.
Les lignes, circuits et résistances sont écrits en tableau. Quand l'une d'elles est pleine le programme le dit. Il conseille alors de sauvegarder l'écran sur K7, de relancer le programme puis de restaurer l'écran.
L'utilisation des commandes est décrite par le déroulement du programme. Les commandes D sont indispensables que pour le point de départ d'une ligne (commande L).
A noter que pour effacer une ligne, il faut positionner le curseur à l'une des extrémités. Pour un écran intégré ou une résistance, le curseur doit être sur la patte de départ du diode du composant.
Pour une pastille ou un transistor, appuyer de nouveau sur sa commande.
L'imprimante utilisée est une BMC. Pour en utiliser une autre modifier les lignes de commande de l'imprimante:
1000: Valeur de l'écriture
2110: Mode graphique simple densité largeur 256 points
2160: Mode graphique double densité largeur 512 points
2200: Sauf de page
L'index des commandes est obtenu par la touche



```

90 conception des circuits imprimés
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999

```

```

1998 PRINT#256,"*";PRINT#259,"lecture";CHOP 120=>CHOP 120;
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2419
2420
2421
2422
2423
2424
2425
2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436
2437
2438
2439
2440
2441
2442
2443
2444
2445
2446
2447
2448
2449
2450
2451
2452
2453
2454
2455
2456
2457
2458
2459
2460
2461
2462
2463
2464
2465
2466
2467
2468
2469
2470
2471
2472
2473
2474
2475
2476
2477
2478
2479
2480
2481
2482
2483
2484
2485
2486
2487
2488
2489
2490
2491
2492
2493
2494
2495
2496
2497
2498
2499
2500
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2519
2520
2521
2522
2523
2524
2525
2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536
2537
2538
2539
2540
2541
2542
2543
2544
2545
2546
2547
2548
2549
2550
2551
2552
2553
2554
2555
2556
2557
2558
2559
2560
2561
2562
2563
2564
2565
2566
2567
2568
2569
2570
2571
2572
2573
2574
2575
2576
2577
2578
2579
2580
2581
2582
2583
2584
2585
2586
2587
2588
2589
2590
2591
2592
2593
2594
2595
2596
2597
2598
2599
2600
2601
2602
2603
2604
2605
2606
2607
2608
2609
2610
2611
2612
2613
2614
2615
2616
2617
2618
2619
2620
2621
2622
2623
2624
2625
2626
2627
2628
2629
2630
2631
2632
2633
2634
2635
2636
2637
2638
2639
2640
2641
2642
2643
2644
2645
2646
2647
2648
2649
2650
2651
2652
2653
2654
2655
2656
2657
2658
2659
2660
2661
2662
2663
2664
2665
2666
2667
2668
2669
2670
2671
2672
2673
2674
2675
2676
2677
2678
2679
2680
2681
2682
2683
2684
2685
2686
2687
2688
2689
2690
2691
2692
2693
2694
2695
2696
2697
2698
2699
2700
2701
2702
2703
2704
2705
2706
2707
2708
2709
2710
2711
2712
2713
2714
2715
2716
2717
2718
2719
2720
2721
2722
2723
2724
2725
2726
2727
2728
2729
2730
2731
2732
2733
2734
2735
2736
2737
2738
2739
2740
2741
2742
2743
2744
2745
2746
2747
2748
2749
2750
2751
2752
2753
2754
2755
2756
2757
2758
2759
2760
2761
2762
2763
2764
2765
2766
2767
2768
2769
2770
2771
2772
2773
2774
2775
2776
2777
2778
2779
2780
2781
2782
2783
2784
2785
2786
2787
2788
2789
2790
2791
2792
2793
2794
2795
2796
2797
2798
2799
2800
2801
2802
2803
2804
2805
2806
2807
2808
2809
2810
2811
2812
2813
2814
2815
2816
2817
2818
2819
2820
2821
2822
2823
2824
2825
2826
2827
2828
2829
2830
2831
2832
2833
2834
2835
2836
2837
2838
2839
2840
2841
2842
2843
2844
2845
2846
2847
2848
2849
2850
2851
2852
2853
2854
2855
2856
2857
2858
2859
2860
2861
2862
2863
2864
2865
2866
2867
2868
2869
2870
2871
2872
2873
2874
2875
2876
2877
2878
2879
2880
2881
2882
2883
2884
2885
2886
2887
2888
2889
2890
2891
2892
2893
2894
2895
2896
2897
2898
2899
2900
2901
2902
2903
2904
2905
2906
2907
2908
2909
2910
2911
2912
2913
2914
2915
2916
2917
2918
2919
2920
2921
2922
2923
2924
2925
2926
2927
2928
2929
2930
2931
2932
2933
2934
2935
2936
2937
2938
2939
2940
2941
2942
2943
2944
2945
2946
2947
2948
2949
2950
2951
2952
2953
2954
2955
2956
2957
2958
2959
2960
2961
2962
2963
2964
2965
2966
2967
2968
2969
2970
2971
2972
2973
2974
2975
2976
2977
2978
2979
2980
2981
2982
2983
2984
2985
2986
2987
2988
2989
2990
2991
2992
2993
2994
2995
2996
2997
2998
2999

```

DRAGON 32

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

- 10 FOR I=1 TO 15
- 20 READ C
- 30 PRINT#C(X);
- 40 NEXT I
- 50 DATA 77,73,67,82,
- 79,80,82,79,67,69,83
- ,83,69,85,82
- 60 END



COMPTONAGE

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour la prix de 3 numéros. A programmer le 1er août à l'heure de la bagne! 34 francs chez votre marchand de journaux.

Donjons, Dragons et Compagne, tout un programme pour votre TI99 et pour vous!

Thierry CLEMENT

Après avoir lancé le programme, le cadavre s'affiche avec les numéros des 9 armes et les touches correspondant aux différents ordres. Il faut ensuite attendre 1 minute environ, le temps de tracer la laybrine (en haut) et de cibler les armes et monstres. Les règles s'afficheront le nombre de trésors sé demandés, au défaut il vous suffit de choisir entre 10 et 15. Les lettres et votre barbotine apparaissent alors. Vous pouvez maintenant vous déplacer grâce aux touches E (↑), X (→), D (↓) et ←. Pendant votre déplacement, vous pouvez :
1) Vous lancer au pas. Vous vous trouvez devant un mur pas question d'avancer. On peut le vriller avec la touche ou le radar:



- 2) Vous avancer. Les autos planteurs ca:
 - le salla ou salla maintenant ramène une arme de valeur 1 (A à S) vous pouvez la lancer ou la jeter (O) dans ce cas l'arme s'affiche en haut à droite ainsi que sa valeur et le nombre d'arme. Il faut lever que vous vous portez d'arme plus vous avez d'arme.
 - la salla renferme un monstre, son nom et sa force sont affichés. Si vous possédez une arme vous pouvez continuer en indiquant le numéro de l'arme. Si vous ne possédez pas d'arme vous devez taper C, elle se passe que l'ordinateur le monstre attaque. Si vous avez une arme vous pouvez la lancer.
 - La salla renferme un trésor -> 250 points.
 - Vous tombez dans un souterrain et vous retournez à la sorte. C est possible seulement si le seul qui vous reste à la sorte est que permet de franchir le souterrain sans y tomber.
 - Rien ne se passe. On peut de nouveau avancer ou activer les

- touches suivantes
- T [tirer]: émette le donjon pour l'éternité, appuyer sur l'ordinateur que l'ordinateur lui soit adonné au M. Vous vous amusez. Son utilisation coûte 50 points.
- M [manger]: Laisse des traces derrière le barbotine (1 point par barbotine). Un barbotin adonné au M. Vous vous amusez. Son utilisation coûte 50 points.
- L [lasser]: Lasser une arme. M. L. Le combat se peut qui gagne le combat avec une arme de valeur plus faible, l'ordinateur ou l'ordinateur avec une arme de valeur plus forte.
- On peut émettre un déplacement plus le chargement et les barbotins Importants, lorsque le total des points = 0, vous blessures vous empêchent de continuer les recherches (fin du jeu).
- 3) Vous pouvez émettre un déplacement plus le chargement et les barbotins Importants, lorsque le total des points = 0, vous blessures vous empêchent de continuer les recherches (fin du jeu).
- 4) Vous pouvez émettre un déplacement plus le chargement et les barbotins Importants, lorsque le total des points = 0, vous blessures vous empêchent de continuer les recherches (fin du jeu).

TI 99 4A BASIC

```

100 CALL CLEAR : DEFVAL SCREEN(20) : RANDO
101 IF FOR 140 TO 11 : CALL COLOR(11),11
210 NEXT 1
300 CALL COLOR(12),2,13,6,5
400 CALL COLOR(12),5,13,13,6,5
500 CALL COLOR(12),13,6,5,13,6,5
600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
2900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
3900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
4900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
5900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
6900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
7900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
8900 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9000 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9100 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9200 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9300 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9400 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9500 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9600 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9700 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9800 CALL (12),13,6,5,13,6,5
9900 CALL (12),13,6,5,13,6,5

```

```

1000 FOR I=1 TO 10 : GOTO 1001
1001 CALL CLEAR
1002 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1003 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1004 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1005 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1006 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1007 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1008 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1009 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1010 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1011 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1012 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1013 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1014 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1015 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1016 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1017 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1018 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1019 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1020 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1021 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1022 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1023 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1024 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1025 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1026 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1027 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1028 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1029 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1030 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1031 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1032 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1033 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1034 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1035 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1036 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1037 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1038 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1039 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1040 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1041 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1042 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1043 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1044 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1045 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1046 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1047 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1048 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1049 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1050 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1051 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1052 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1053 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1054 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1055 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1056 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1057 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1058 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1059 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1060 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1061 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1062 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1063 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1064 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1065 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1066 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1067 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1068 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1069 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1070 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1071 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1072 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1073 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1074 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1075 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1076 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1077 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1078 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1079 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1080 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1081 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1082 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1083 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1084 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1085 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1086 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1087 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1088 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1089 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1090 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1091 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1092 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1093 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1094 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1095 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1096 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1097 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1098 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1099 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1100 CALL (12),13,6,5,13,6,5

```

LABYRINTHE PC 15

Encore un labyrinthe? Bof, pourquoi le programmer? Non! Cher lecteur, ne le laissez pas aller, tu n'as jamais vu cela sur ton PC!!! Alors recopie et admire...

François RAPEINNE

Mode d'emploi inclus dans le programme. Il faut être attentif à quelques points pour permettre de parcourir le labyrinthe beaucoup plus rapidement que prévu. A vous de le découvrir!



LABYRINTHE PC 15

```

1000 FOR I=1 TO 10 : GOTO 1001
1001 CALL CLEAR
1002 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1003 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1004 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1005 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1006 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1007 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1008 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1009 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1010 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1011 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1012 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1013 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1014 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1015 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1016 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1017 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1018 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1019 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1020 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1021 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1022 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1023 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1024 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1025 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1026 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1027 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1028 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1029 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1030 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1031 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1032 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1033 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1034 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1035 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1036 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1037 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1038 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1039 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1040 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1041 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1042 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1043 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1044 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1045 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1046 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1047 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1048 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1049 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1050 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1051 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1052 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1053 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1054 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1055 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1056 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1057 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1058 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1059 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1060 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1061 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1062 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1063 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1064 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1065 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1066 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1067 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1068 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1069 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1070 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1071 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1072 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1073 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1074 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1075 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1076 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1077 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1078 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1079 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1080 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1081 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1082 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1083 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1084 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1085 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1086 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1087 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1088 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1089 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1090 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1091 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1092 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1093 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1094 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1095 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1096 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1097 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1098 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1099 CALL (12),13,6,5,13,6,5
1100 CALL (12),13,6,5,13,6,5

```

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour la prix de 3 numéros. A programmer le 1er août à l'heure de la bagne! 34 francs chez votre marchand de journaux.



à bientôt...

BLACK JACK

Voici un classique des jeux de cartes. Le but? Ne pas dépasser 21...

Robert CHAU

Ce programme est en deux parties: le premier servira à répéter les caractères, la seconde à jouer le jeu même. Pour le centier.
 Entrez la première partie.
 Sauvegardez-la sur cassette (vérifiez...)
 Lisez l'espèce RAM
 Entrez le programme principal.
 Sauvegardez-le (vérifiez...)

Rechargez le premier programme, en laissant le magnéto en mode "PLAY". Faites RUN.
 Partez: Partager le jeu en deux jeux dont la mise de chacun est égale à la mise précédente.
 Pour ASSURANCE (mettre sur le black Jack du banquier), appuyer sur espace ou RETURN.
 Pour se servir d'une carte: "S".
 Pour enfiler le service des cartes (servi): "S".



CANON X-07

```

0 PUF111
0 QUCR000000000
10 CL CL FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2000 100:100:100:100:100:100:100:100
30 CL CL FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
40 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
50 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
60 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
70 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
80 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
90 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
1900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
2900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
3900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
4900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
5900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
6900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
7900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
8900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9100 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9200 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9300 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9400 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9500 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9600 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9700 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9800 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
9900 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000
10000 FARM:4000 300 000:ENOLE...110000

```

Suite de la page 14

PC 1500

```

420:10 14"5:0070
430:10 14"5:0070
440:10 14"5:0070
450:10 14"5:0070
460:10 14"5:0070
470:10 14"5:0070
480:10 14"5:0070
490:10 14"5:0070
500:10 14"5:0070
510:10 14"5:0070
520:10 14"5:0070
530:10 14"5:0070
540:10 14"5:0070
550:10 14"5:0070
560:10 14"5:0070
570:10 14"5:0070
580:10 14"5:0070
590:10 14"5:0070
600:10 14"5:0070
610:10 14"5:0070
620:10 14"5:0070
630:10 14"5:0070
640:10 14"5:0070
650:10 14"5:0070
660:10 14"5:0070
670:10 14"5:0070
680:10 14"5:0070
690:10 14"5:0070
700:10 14"5:0070
710:10 14"5:0070
720:10 14"5:0070
730:10 14"5:0070
740:10 14"5:0070
750:10 14"5:0070
760:10 14"5:0070
770:10 14"5:0070
780:10 14"5:0070
790:10 14"5:0070
800:10 14"5:0070
810:10 14"5:0070
820:10 14"5:0070
830:10 14"5:0070
840:10 14"5:0070
850:10 14"5:0070
860:10 14"5:0070
870:10 14"5:0070
880:10 14"5:0070
890:10 14"5:0070
900:10 14"5:0070
910:10 14"5:0070
920:10 14"5:0070
930:10 14"5:0070
940:10 14"5:0070
950:10 14"5:0070
960:10 14"5:0070
970:10 14"5:0070
980:10 14"5:0070
990:10 14"5:0070
10000:10 14"5:0070

```

```

1300 LOCATE 4,3:PRINT"SCORE: "
1310 LOCATE 22,1:PRINT"TIME:00:00"
1320 LOCATE 12,3:PRINT"TIME:00:00"
1330 PRINT"14"5:0070:00:00
1340 PRINT"14"5:0070:00:00
1350 PRINT"14"5:0070:00:00
1360 PRINT"14"5:0070:00:00
1370 PRINT"14"5:0070:00:00
1380 PRINT"14"5:0070:00:00
1390 PRINT"14"5:0070:00:00
1400 PRINT"14"5:0070:00:00
1410 PRINT"14"5:0070:00:00
1420 PRINT"14"5:0070:00:00
1430 PRINT"14"5:0070:00:00
1440 PRINT"14"5:0070:00:00
1450 PRINT"14"5:0070:00:00
1460 PRINT"14"5:0070:00:00
1470 PRINT"14"5:0070:00:00
1480 PRINT"14"5:0070:00:00
1490 PRINT"14"5:0070:00:00
1500 PRINT"14"5:0070:00:00
1510 PRINT"14"5:0070:00:00
1520 PRINT"14"5:0070:00:00
1530 PRINT"14"5:0070:00:00
1540 PRINT"14"5:0070:00:00
1550 PRINT"14"5:0070:00:00
1560 PRINT"14"5:0070:00:00
1570 PRINT"14"5:0070:00:00
1580 PRINT"14"5:0070:00:00
1590 PRINT"14"5:0070:00:00
1600 PRINT"14"5:0070:00:00
1610 PRINT"14"5:0070:00:00
1620 PRINT"14"5:0070:00:00
1630 PRINT"14"5:0070:00:00
1640 PRINT"14"5:0070:00:00
1650 PRINT"14"5:0070:00:00
1660 PRINT"14"5:0070:00:00
1670 PRINT"14"5:0070:00:00
1680 PRINT"14"5:0070:00:00
1690 PRINT"14"5:0070:00:00
1700 PRINT"14"5:0070:00:00
1710 PRINT"14"5:0070:00:00
1720 PRINT"14"5:0070:00:00
1730 PRINT"14"5:0070:00:00
1740 PRINT"14"5:0070:00:00
1750 PRINT"14"5:0070:00:00
1760 PRINT"14"5:0070:00:00
1770 PRINT"14"5:0070:00:00
1780 PRINT"14"5:0070:00:00
1790 PRINT"14"5:0070:00:00
1800 PRINT"14"5:0070:00:00
1810 PRINT"14"5:0070:00:00
1820 PRINT"14"5:0070:00:00
1830 PRINT"14"5:0070:00:00
1840 PRINT"14"5:0070:00:00
1850 PRINT"14"5:0070:00:00
1860 PRINT"14"5:0070:00:00
1870 PRINT"14"5:0070:00:00
1880 PRINT"14"5:0070:00:00
1890 PRINT"14"5:0070:00:00
1900 PRINT"14"5:0070:00:00
1910 PRINT"14"5:0070:00:00
1920 PRINT"14"5:0070:00:00
1930 PRINT"14"5:0070:00:00
1940 PRINT"14"5:0070:00:00
1950 PRINT"14"5:0070:00:00
1960 PRINT"14"5:0070:00:00
1970 PRINT"14"5:0070:00:00
1980 PRINT"14"5:0070:00:00
1990 PRINT"14"5:0070:00:00
2000 PRINT"14"5:0070:00:00

```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

River Raid ...sur ATARI



Le chat enragé sur le bouton de mise à feu, vous voyez défilé à bord de votre avion à jet rapide, le niveau actuellement aux commandes de votre bateau, vous êtes le plus survivant de votre base et vous devez rejoindre, coûte que coûte, la base sans la plus proche Croiseurs, ballons pétés, hélicoptères, tanks armés de missiles, formant un véritable nid de feu et où il faut que vous cachez les points de ravitaillement en carburant.

Un certain nombre de ports seront détruits, vous devez vérifier, dans votre tête destructrice, à ne pas enlancer les plate-formes de ravitaillement le carburant vous sera distribué, vous pouvez naturellement accélérer, ralentir, vous décoller vers la gauche ou à droite afin d'éviter une collision mortelle.

Votre score est affiché en permanence, ainsi que le numéro du tableau.

Vous aurez fort à faire au niveau des plus hauts. La rivière se divise parfois en deux bras et il doit être d'autant plus difficile que votre décision doit être immédiate.

Vous disposez au départ de quatre appareils. Vous obtenez d'un appareil supplémentaire chaque fois que vous ajoutez 10.000 points à votre score.

Un graphique intéressant, une vitesse et une manœuvrabilité remarquables, sans un pont de feu, pontons, River Raid peut occasionner de sévères crampes au dos.

Avant de vous lancer dans cette course infernale, concentrez-

vous!

Matériel nécessaire: mode d'événement, un Atari, le module River Raid et une série de manettes (pour jouer à deux).

Pierrel GLAJEAN

Les Aventures interlogicielles de Miché et Micha

La salle de rédaction est bouillie. De gros ventifactes brassent péniblement les remous de café et du sucre, rémoussent l'activité lébale de la semaine écoulée. Subitement, deux petits nains s'introduisent dans le placis. Sur leur T-Shirt, deux noms: Miché et Micha!

TADAM! POM TADAM BLOUM! Désormais, à l'abri des regards, puisque cachés dans la cafetière, ils vont pouvoir donner libre cours à leur fébrile joie et redécouvrir le logiciel de la semaine.

Miché et Micha

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS ZX 81 + 16 Ko + Clavier mécanique ABS + 5 livres de jeu pour ZX 81 et Spectrum + Nombresuses K7 de jeu. Le tout 900 F. M. LACOMBE 3 impasse Charles Looq 34500 BEDIERS. Tel: (67) 76 75 57

VENDS T199-4A sous garantie + Unist. centrale + prise Parrel + manettes de jeu + câbles K7. Boite enseignement + Contrôleur disquette + table disquettes + Extension 32 K + 10 disquettes de jeu + Ecran assembleur Basic Eteudu + Eteudu + K7 inflation base + disquette aide à la programmation + 3K + nombreuses revues. Prix 1500 F. Tel: 095 50 06 (se soir).

VENDS ZX 81 + 16K + 3 K7 + adaptateur graphique + 1 cartouche. (valeur 1900 F) Vendu 1200 F. Stéphane REYNALD. Ecole publique de Verzeze 11250 SAINT HILAIRE. Tel: (68) 89 42 80

VENDS AQUARIUS (1/84) + Ext. 16K + mini EXP. + 2 poignées + Gamecube jeu + Alg. et menuis. Prix à débiter. O. BAUDELOT Tel: (85) 33 20 43

VENDS ATARI 600 SX + adaptateur + 1600 F. Monsieur LA-CHIVER. Tel: 656 52 20 poste 2207 au Nouveau HENRIAU tel: poste 2388

VENDS CANON X 07 (16 Ko) + X 710 (imprimant couleur) + carte mémoire 4 Kp et 6 Ko + livres imprimat et jeux et accessoires. Vendus avec excellents prix et styles. Le tout est basé à: 4000 F. Tel: 845 74 25 (après 18h).

HÉBOGICIEL RECRUTE

Nous avons besoin de deux informaticiens pour renforcer notre équipe. L'un devra connaître APPLE et le 5502 comme sa poche et l'autre connaître encore mieux THONASION et le 5503. Les diplômés et l'expérience professionnelle ne sont pas indispensables, seule la connaissance du matériel et la faculté de bien rédiger sont nécessaires. L'équipe actuelle est jeune (moins de 25 ans), le lieu de travail à Paris et le salaire attractif. Ecrire avec photo à Gérard CECCALDI, SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Président ATMOS cherche tout renseignement pour pouvoir le faire fonctionner comme un OPTI 1, c'est à dire, avoir à la base le ROM BASIC V11 et le ROM BASIC V11-1. Monsieur HUGON Le Réver Bleu, avenue de la Gache 13600 LA CIOTAT

VENDS ZX 81 + 16K + K7 (Pack) + Livre 550 (programmes) + 10 hébogiciels (volumes 1200 F. Le tout) Vendu 900 F avec 700 F sans extension. Charles ZOLAN. Cite P.Y. Bat 6 MDH-TOLIVET 13012 MARSEILLE.

VENDS T199-4A + prise Parrel + pareo de manettes de jeu + magnéto + programmes K7 + 1000 F. J.C. MOHEL. Tel: 805 22 59 (après 20 H).

VENDS COMMODORE VIC 20 SAM (prix 84) + Extension BK + livres 2500 F. CHEIRIC COMMODORE 54 Monsieur GASCHET (41) 429 36

VENDS SPECTRUM 48 Ko UHF + Vidéo Pin Nombreux logiciels + literature. Prix à débiter. Michel BLINSKI. Tel: 831 89 45 (heure bureau) ou (6) 090 98 91 (le soir).

VENDS CANON X07 16K + imprimante X710 Graphique 4 couleurs. État neuf. Le tout 2900 F. boulevard SOULÈZE 110 rue des Grands Champs 75020 PARIS. Tel: 373 70 24

VENDS T199-4A (12 92) bon état + magnéto K7 + Basic Eteudu avec K7 basic ET per son-mine + Mini-mémoire avec manuel assembleur SHFT ED + Eteudu + ecran + Aide à la programmation, 2 manettes de jeu + revues, livres et titres nombreux programmes sur K7 (soude sous garantie) prix 4000 F à débiter. Daniel GRAND 3 bis rue Docteur Calmette 35000 GRENoble.

ACHETE Imprimante occasion DIGITAL LA 100 ou autre qualité équivalente pour Rainbow 100. Tel: 207 79 25 (le soir).

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI

Directeur Technique: Benoît PICAUD

Responsable informatique: Pierre GLAJEAN

Maquette: Christine MAHÉ

Dessins: Jean-Louis RIBÈRE

Éditeur: SHIFT EDITIONS

27, rue du Général Foy 75008 PARIS




Publicité journal: Distribution NMPP.

M R C 83 9 6621

Imprimerie: et JARDIN S A EVREUX. Tel: 373 70 24

LA RÈGLE A CALCUL

sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI 99/4. Avec 48 K ram, vous allez réaliser des programmes plus performants, utiliser le logo II (en français), outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.

LOGO SUR TEXAS: Extension 32 K TLOGO II } 1.995 F

TEXAS INSTRUMENTS

ACCESOIRES TI 99/4	Prix TTC
Module RAM 48 Ko	3.445,00
Module RAM 128 Ko	5.100,00
Module RAM 512 Ko	7.950,00
Carte lecteur magnéto-cassettes	990,00
Pour connecter avec Magnéto-cassettes compatible TI	295,00
Pour connecter avec... (carte magnéto cassette)	370,00

Chiffres	299,00
• Parole	250,00
Tar. arabe	180,00
3+ voyelles	208,00
plus voyelles 6	180,00
4+ voyelles	180,00
5+ voyelles	149,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS	Prix
Jeux	215,00
Jeux en stock	215,00
Jeux en stock	215,00
Jeux en stock	215,00

PROGRAMMES MAGNÉTO	Prix
Sur cassette en français	99,00
Sur cassette - FRSA	99,00

PROGRAMMES VHS NATIENS	Prix
Cartes multilingue	130,00
Comp. et mult.	130,00
Multi-touche vtt	125,00
Multi-touche vtt 2	125,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS	Prix
Jeux	215,00
Jeux en stock	215,00
Jeux en stock	215,00
Jeux en stock	215,00

NOUVEAU DEUX MAGNÉTIQUES JEUX HAUTE RESOLUTION	Prix
BUL CARROTTERS	199,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS	Prix
Jeux	215,00
Jeux en stock	215,00
Jeux en stock	215,00
Jeux en stock	215,00



Promotion vacances

Pour l'achat d'un module édité pour Texas, il est offert un programme Coffins au choix: introduction au TI 99/4 (1) introduction au TI 99/4 (2)

Les Techniques des programmes de jeux (1)

Les Techniques des programmes de jeux (2)

le basic par soft-m

BON DE COMMANDE TARIFS AU 20/7/1984

Nom: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

Code Postal: _____

Ville: _____

Env. par voie aérienne et envoi par avion, tarif spécial. Produits disponibles dans le cadre de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition me remboursée par chèque bancaire, + 30 F

LA RÈGLE A CALCUL

27, rue du Général Foy 75008 PARIS

Tel: 373.68.80 (9h - 19h) 373.13.84 (18h - 20h)

Livrables dans produits disponibles sous 8 jours.